

極黒OFFICIAL DVD GUIDE

MUSHIHIMESAMA FUTARI BLACK LABEL
×
DEATHSMILES MEGA BLACK LABEL
極黒OFFICIAL DVD GUIDE

cave



CONTENTS

極黒OFFICIAL DVD PART 1

虫姫さまふたり ブラックレーベル

Story

今とは違う時間軸。
恐獣が栄える辺境の地に、ニンゲンの里がありました。
気位の高い女王ラーサが治める、うたかたの里。
人々は恐獣と共存し、小国ながらも平和な生活を送っていました。

あるとき、里は甲獣の襲撃を受けました。
この地域では見慣れない昆虫種です。
甲獣は、その大きな身体で人々の住家を潰し、ニンゲンに有害なレヴィセンスを
羽から振りまき、里をめちゃくちゃにしました。

国を守るために立ち上がったのは、ラーサの第一王子・アキ。
アキは恐獣を従え、甲獣相手に戦いを挑みました。
戦いは長期化しました。
一体退けても、すぐにまた別の甲獣が襲ってくるからです。
次から次へと現れる甲獣……。
その原因を突き止めるため、アキは一人、甲獣たちの神が棲むと言われる
シンジュが森へと旅立ったのでした。

アキが国を空けてしばらくして、甲獣の攻撃はやみました。
けれど、アキは戻ってきません。

女王ラーサは、愛する息子の帰りを待ちました。
気が遠くなるほど長い月日を待ちました。
数多い王子の中でも、勇敢で聡明なアキは女王にとって特別でした。
自分の跡を継ぐのはアキしかいない。
アキはきっと帰ってくる。
全てが解決しアキが国へ戻ったら、王位を継承させようと心に決めていました。

しかし、シンジュが森の捜索隊からもたらされたのは非情な報告でした。
アキはホシフリの里の娘レコによって殺されたというではありませんか。

「よくも、私の大事なアキを殺したわね！ぬぅ、小娘めっ、絶対許さない！」

女王はすぐにシンジュが森への出兵を考えました。
シンジュが森は甲獣の支配する森。
森は危険なレヴィセンスで満たされており、真っ向から戦いを挑んでも勝ち目がありません。
女王は閃きました。

「ここは単純なパルムを行かせて……クックックッ」

捨て駒として挙げられたのは、まだ幼さの残る八番目の王子パルム。
パルムは純粋で素直で母親を慕っていましたが、女王にとってアキ以外は
大勢の息子の中の一人でしかありませんでした。

「心優しいお前の兄は、シンジュが森に棲む醜い女に残虐非道な手口で殺された」

女王はパルムをあおり、告げました。

「シンジュが森からレコをおびき出して来れば、お前に王位を譲ろうではないか」

母王の提案はパルムにとって思いがけないチャンスでした。
兄の敵を討つための大役、しかも王位を継承することで
自らの寿命は延び、地位も得られる……。

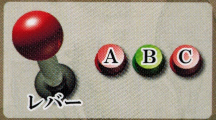
「母様、僕、絶対にその女を連れて来るよ！」

翌朝、パルムはお気に入りの恐獣を駆り意気揚々と
シンジュが森へ出発しました。
……王位を継承できる子は他にもいる。
一人くらい毒にやられても問題ない。

そんな女王の思惑は露知らずに。

System

基本操作



レバー	自機の移動
Aボタン	ショットボタン。連打でショットをセミオート発射する(＝ショットモード)。押し続けることでレーザーモードとなる。
Bボタン	ボムボタン。ボムを発射する。
Cボタン	ショット連射ボタン。短く押すことでAボタンショットを1発ずつ発射。押し続けるとショットをフルオート連射する。

プレイヤー

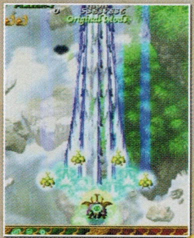
レコ Reco

移動スピード ：☆☆
攻撃範囲 ：☆☆☆

＜ショットモード＞
広範囲な自機ショットに加え、トレース型オプションを使いこなすことでより多彩な状況に対応可能。接近して撃ちこむと非常に強い。

＜レーザーモード＞
自機からは収束型ショットが発射される。オプションは個別にレーザーが触れた敵をオートロックし、対象が破壊されるまで攻撃し続けてくれる。





Palm パルム





移動スピード ：☆☆☆
攻撃範囲 ：☆☆

＜ショットモード＞
基本的に前方集中型のショットだが、サブショットが徐々に加速する性質と移動スピードの高さを活かせば攻撃範囲の狭さは充分カバーできる。威力は若干低め。

＜レーザーモード＞
正面へのレーザー＋誘導レーザーによる非常に強力な攻撃。処理落ちがかかりやすく、弾避けがしやすくなるのも特徴。

ブラックレーベルの主な特徴

全モード共通 Common

琥珀の回収

出現させた琥珀は**回収状態に入った時間に応じて倍率がかかり**、琥珀取得時の各種カウンタ増加量・琥珀取得数に反映される。
ただしマニアック/ゴッドの青琥珀には適用されない。
倍率は琥珀のオーラの色で判別ができる。

＜全モード共通＞	＜オリジナル＞	＜マニアック/ゴッド＞
緑オーラ：2倍	青オーラ：4倍	赤オーラ：4倍



上限値

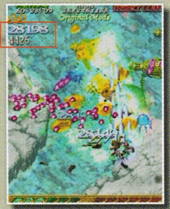
アイテム出現数の上限は**1024個**。敵弾数の上限は**2000発**。

オリジナルモード original mode

画面説明



① トータル琥珀カウンタ
② ステージ琥珀カウンタ



トータル琥珀カウンタの色

トータル琥珀カウンタ数**3000毎**に、トータル琥珀カウンタの色が変化する。

＜トータル琥珀カウンタの色が緑色の時＞
・ショットモードで敵を破壊すると空中琥珀が多く出現する。
・ショットモードで通常敵に接近して撃ちこむと、撃ちこみ琥珀が出現する。

＜トータル琥珀カウンタの色が青色の時＞
・レーザーモードで破壊すると空中琥珀が多く出現する。
・レーザーモードで通常敵に接近して撃ちこむと、撃ちこみ琥珀が出現する。

琥珀取得時の得点と琥珀カウンタ増加量

・**敵を破壊して出現した琥珀**の取得時は、種類に関係なくステージ琥珀カウンタ(上限9999)と同じ数値の得点が入る。
・**接近撃ちこみで出現した琥珀**の取得時は、種類に関係なく(ステージ琥珀カウンタ ÷ 10) の得点が入る。

琥珀取得時の琥珀カウンタ増加量
(ステージカウンタ、トータルカウンタ共通)

琥珀の種類	カウンタ増加量	緑(2倍)回収条件	青(4倍)回収条件
空中琥珀(小)	+1	48フレーム以内	44フレーム以内
空中琥珀(大)	+2	48フレーム以内	44フレーム以内
地上琥珀(小)	+5	80フレーム以内	48フレーム以内
地上琥珀(大)	+10	80フレーム以内	48フレーム以内



ステージ琥珀カウンタ9999

ステージ琥珀カウンタが9999になると、以下の現象が発生する。
・敵弾の高速化
・走行点(画面の移動によって入る点)
・接近撃ちこみで出現する琥珀が大琥珀になる
※ただし、接近撃ちこみの大琥珀取得時は小琥珀取得と同じ扱いになる

→続く

→続き

✣トータル琥珀カウンタ100000以上

トータル琥珀カウンタが100000を超えると、以下の現象が発生する。

- 敵弾の大幅な高速化
- 走行点(画面の移動によって入る点)上昇
- 琥珀取得時の得点が2倍になる

ミスやボムの使用によってトータル琥珀カウンタが100000を下回ると、上記現象は解除される。

✣弾消し琥珀

特定の敵破壊時に発生する弾消しでは、オリジナルモードに限り、**敵弾の残像から弾消し琥珀が出現する。**
弾速が速いほど残像の量が多く、弾消し琥珀の出現量が多くなる。

❖マニアックモード *Maniac Mode*

✣画面説明



① 倍率カウンタ
② 琥珀メーター
③ 琥珀メーターピークエリア

✣琥珀メーター

以下の条件で、琥珀メーターが**上昇する。**

- ショットモードで「通常敵」を撃ちこむ。
- ショットモードで敵を破壊する。

◆ 琥珀メーターは**時間経過で減少する。**
また、 ショットボタンを一定時間押さずにいると急速に減少する。

琥珀メーターの量と敵破壊時の攻撃モードによって、以下のように出現する琥珀が変化する。

	琥珀メーター0		琥珀メーター0超過～ピーク未満		琥珀メーターピークエリア	
破壊判定	敵	弾消し	敵	弾消し	敵	弾消し
ショットモード	追加なし	黄色琥珀(小)	黄色琥珀(小)		黄色琥珀(小)	
レーザーモード	青琥珀(小)or青琥珀(大)	青琥珀(小)			黄色琥珀(大)増量	黄色琥珀(大)

✣琥珀取得時の得点と琥珀カウンタ増減量

- 黄色琥珀取得時は主に**倍率カウンタの上昇。**
- **青琥珀**取得時は（出現した時の倍率カウンタ×基本点）が得られる代わりに**倍率カウンタが減算**される。

琥珀取得時の得点と倍率カウンタ増減量

琥珀の種類	得点	カウンタ増減量	緑(2倍)回収条件	赤(4倍)回収条件
空中琥珀(小)	5 pts.	+1	48フレーム以内	41フレーム以内
空中琥珀(大)	10 pts.	+4	48フレーム以内	41フレーム以内
地上琥珀(小)	200 pts.	+8	80フレーム以内	45フレーム以内
地上琥珀(大)	500 pts.	+16	80フレーム以内	45フレーム以内
青琥珀(小)	(倍率カウンタ× 5) pts.	－((倍率カウンタ÷3000)+1)×15	－	－
青琥珀(大)	(倍率カウンタ×10) pts.	－((倍率カウンタ÷3000)+1)×30	－	－

✣撃ちこみによる倍率上昇

特定条件下におけるショットの撃ちこみで、倍率カウンタを上昇させることができる。

◆ **琥珀メーター0、かつレーザーモードで撃ちこみ**
【道中】接射時のみ　+3

◆ **琥珀メーターがピークエリア、かつショットモードで撃ちこみ**
【道中】接射関係なく　+2(※)
【ボス】接射時のみ　+3

※実際にはショットの根元部分にマズルと呼ばれる判定があるので、自機を接近させたりオプションをめり込ませて撃ちこめば上昇は早くなる。

❖ゴッドモード *God Mode*

✣基本仕様

得点システムはほぼマニアックと同様。

✣琥珀取得時の得点と琥珀カウンタ増加量

- 黄色琥珀取得時は主に倍率カウンタの上昇。
- 青琥珀取得時は（出現した時の倍率カウンタ×基本点）が得られる代わりに倍率カウンタが減算される。

琥珀取得時の得点と倍率カウンタ増減量

琥珀の種類	得点	カウンタ増減量	緑(2倍)回収条件	赤(4倍)回収条件
空中琥珀(小)	5 pts.	+2	48フレーム以内	42フレーム以内
空中琥珀(大)	10 pts.	+5	48フレーム以内	42フレーム以内
地上琥珀(小)	200 pts.	+10	80フレーム以内	46フレーム以内
地上琥珀(大)	500 pts.	+20	80フレーム以内	46フレーム以内
青琥珀(小)	(倍率カウンタ× 5) pts.	－((倍率カウンタ÷5000)+1)×15	－	－
青琥珀(大)	(倍率カウンタ×10) pts.	－((倍率カウンタ÷5000)+1)×30	－	－

✣撃ちこみによる倍率上昇

特定条件下におけるショットの撃ちこみで、倍率カウンタを上昇させることができる。

◆ **倍率カウンタ10000以上、**
琥珀メーターがゼロ、かつレーザーモードで撃ちこみ

- 【道中】接射時　+3
- 【道中】接射なし時　+2
- 【ボス】接射関係なく　+1

◆ **倍率カウンタ10000以上、**
琥珀メーターがピークエリア、かつショットモードで撃ちこみ

- 【道中】接射時　(倍率カウンタ÷1000)
- 【道中】接射なし時　(倍率カウンタ÷5000)
- 【ボス】接射関係なく　(倍率カウンタ÷10000)

✣真ボス

ゴッドモードに限り、**ゲームスタート～5面ボス撃破をノーミスで達成すると**真ボスの「スピリチュアルラーサ」が出現する。
真ボス撃破時は、**ALLクリアボーナスが2倍**になる。



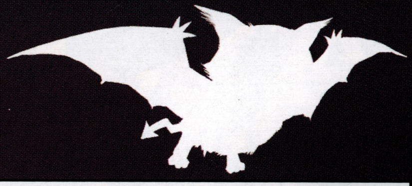




得点	第一形態	2,000,000
	第二形態	3,000,000

<通常ALLクリアボーナス>
全モード共通：
残ボム数×残機数×10,000,000 pts.

<真ボス撃破ALLクリアボーナス>
残ボム数×残機数×20,000,000 pts.



NEXT PART

Deathsmiles Mega black label

極黒OFFICIAL DVD PART 2

デススマイルズ メガブラックレーベル



Story

神隠しというものをご存じだろうか？
世界各地で報じられる行方不明の子供たち。
いったい彼等ロストチルドレンは何処へ行ってしまうのだろう……？
事故にあってしまった者……。
犯罪の手にかかる者……。
そして……。
異世界への扉を開けてしまった者……。

主人公、ウィンディアはロンドンで暮らす13歳の女の子。
ある日彼女は通学途中に行方不明になってしまう……。
目撃者によると、彼女は突然現れた光に吸い込まれ消えたという……。
これが神隠しである。
彼女は異世界に吸い込まれてしまったのだった。

彼女が行き着いた世界、そこは20世紀初頭を思わせる西洋の街で、
ウィンディアはある老人の屋敷に保護された。

屋敷の主人、ディオールは全てを理解しているかのように驚愕の事実を語った。
ここはジルバラードという国で地球上には存在しない場所なのだという事……。
そして帰る手段はもう無いのだという事……。

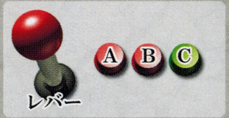
突然の出来事にウィンディアは泣き崩れてしまう……

20世紀初頭のヨーロッパを思わせる平和な国、ジルバラード。
この国では、「現世界から迷い込んだ者には特殊な魔法能力が身に付く」と語られていた。
ディオールはウィンディアのような身寄りのないロストチルドレンを養い、
彼女たちの魔法の力で国王に貢献して暮らしていた。
ディオールの娘たちは人々からエンジェルと呼ばれ親しまれ、
おかげでジルバラードは平和な毎日を送っていた。

しかしその平和を切り裂くような出来事が起きたのだ。
なんと伝説の魔物たちが現れ人々を襲い始めたというのだ。
ディオールは国王の命を受け、エンジェルたちを送る。
ウィンディアにとって初めての任務は、襲われた街での魔物退治という過酷なものだった。
現場で彼女たちを待っていたのは……
魔界があふれてしまったかのような地獄だった……

System

✡基本操作



✡レバー	自機の移動
✡Aボタン	左ショットボタン。ボタン連打でショットをセミオート発射する(=ショットモード)。押し続けることでレーザーモードとなる。
✡Bボタン	右ショットボタン。ボタン連打でショットをセミオート発射する(=ショットモード)。押し続けることでレーザーモードとなる。
✡Cボタン	ボムボタン。ボムを使用する。
✡A+Bボタン(長押し)	(アイテムカウンタ500未満) オートロック攻撃。 (アイテムカウンタ500以上) パワーアップの発動。

✡プレイヤー

ウィンディア Windia



移動スピード	普通
ロック展開位置	自機
使い魔の操作	レーザー時固定
使い魔の配置	近距離
使い魔特殊弾最大発射数	8(1000パワーアップ時:10)

レーザー時に発射されるカッターは、発射直後からレバーの上下である程度操作できる。

ダメージが敵との距離に影響されにくく、遠距離からでも安定した攻撃力のあるキャラ。

キャスパー Casper



移動スピード	速い
ロック展開位置	自機
使い魔の操作	ショット時固定
使い魔の配置	近距離
使い魔特殊弾最大発射数	8(1000パワーアップ時:8)

ショット時に発射されるノコギリは、発射後ブーメランのように返ってくる。また、自機と使い魔の位置関係によって軌道が変わる。
接近してレーザーの根元を当てると爆発的な攻撃力がある、近距離特化キャラ。

フォレット Follett



移動スピード	普通
ロック展開位置	使い魔
使い魔の操作	レーザー時固定
使い魔の配置	遠距離
使い魔特殊弾最大発射数	10(1000パワーアップ時:10)

レーザー時に発射されるブレスは、敵に当たってからレバーの上下である程度操作できる。射程距離があり、ある程度接近しないと当てることができない。

ロック攻撃が非常に強力なのも特徴。

ローザ Rosa



移動スピード	遅い
ロック展開位置	使い魔
使い魔の操作	ショット時固定
使い魔の配置	遠距離
使い魔特殊弾最大発射数	7(1000パワーアップ時:8)

レーザー時に発射されるバラは発射直後からレバー上下である程度操作できる。バラは複数同時に発射される。

移動スピードは遅いが攻撃力は高い、若干クセのあるキャラ。

サキュラ Sakura



移動スピード	速い
ロック展開位置	使い魔×2
使い魔の操作	レーザー時固定
使い魔の配置	近距離×2
使い魔特殊弾最大発射数	1体につき4

2体の使い魔と自機の向きに関係なく使い魔の向きに発射されるサブショットが最大の特徴。

レーザー時に発射されるスプレッドは、他のキャラの特殊弾と違い複数の敵に同時にダメージ判定がある。

✡自機スピード

数値が高いほど高速。
( )内はパワーアップ時のスピード。

	ウィンディア	キャスパー	フォレット	ローザ	サキュラ
ショットモード時	46(62)	52(68)	46(62)	36(52)	50(66)
レーザーモード時	28(25)	18(15)	24(21)	32(29)	36(33)
オートロック時	32(27)	42(37)	26(21)	18(13)	28(23)

✡ステージ構成

✡ステージセレクト

ステージマップには9つのステージがあり、1幕(前半)+2幕(後半)=1章　となっている。
1幕にある3ステージから任意に選択し、1幕クリア後は2幕にある3ステージから任意に選択する。
3章2幕のクリア後は、EXTRA【峡谷】・EXTRA【神殿】・FINAL【古城】の中から任意に
ステージを選択していくことができる。FINAL【古城】をクリアした時点でゲームクリア。

✡ステージランクセレクト

ステージマップ選択時に上下でステージレベルを選択できる。
レベル1/2/3/999の四段階あり、
難易度や回復/ボムアイテムの出現、パワーアップ時の挙動などが変化する。
レベル1と2は回数制限があり、1幕と2幕にそれぞれ1回ずつだけ選択できる。
レベル3と999は回数制限がない。

✡レベル999

超高難易度のレベル999には、以下のような特徴がある。

・敵弾の量、敵の耐久力が大幅に増加し、道中・ボスともに高難易度。撃ち返し弾も発生する。
・使い魔特殊弾の撃ちこみアイテムが一定条件で変化(後述)。
・ボス戦での接近撃ちこみによるアイテムカウンタ上昇値UP(後述)。
・ボスの素点がレベル3の10倍になる(形態変化含む)。

また、**3章2幕終了までに4回以上レベル999を選択すると4章以降のステージがレベル999になる。**
以降、ダウンしない限りレベル999が継続する。

✡パワーアップ

✡パワーアップの主な特徴

■ 自キャラ・使い魔の攻撃力が上がり、敵弾(敵弾設定)以外からダメージを受けなくなる。
(ボス戦は例外)
■ 使い魔による撃ち返し弾の吸収範囲が広くなる。
■ 発動後はアイテムカウンタが減少し、0になると自動終了する。
ロック展開時、ボム使用時はカウンタの減少が早くなる。
また、レベルによってもカウンタの減少速度が変化する。
■ パワーアップ終了時は画面の敵弾が消滅し、自機に一瞬の無敵時間が発生する。

パワーアップは、**発動時のアイテムカウンタ量に応じて2種類**ある。

✡パワーアップ(弱)

アイテムカウンタが500～999の時にA+Bボタンを長押しすると、パワーアップ(弱)を発動する。
アイテムカウンタは強制的に500からスタートする。
発動時は80フレームの間、画面内の敵弾が**得点アイテム(中)**に変化する。
自機のショットは強化されるが、使い魔の攻撃は強化されない(発射密度のみ上昇する)。
使い魔特殊弾を敵に当てると**得点アイテム(小)**が出現する。

✡パワーアップ(強)

アイテムカウンタが1000の時にA+Bボタンを長押しすると、パワーアップ(強)を発動する。
発動時は80フレームの間、画面内の敵弾が**得点アイテム(大)**に変化する。
自機のショット・使い魔の攻撃ともに強化される。
使い魔特殊弾(強)を敵に当てると**得点アイテム(小)**が出現するが、
レベル999、かつアイテムカウンタが501以上のときは得点アイテム(中)が出現する。
※使い魔特殊弾(強)はパワーアップが終了しても得点アイテムを出す。

使い魔特殊弾撃ちこみ時の【アイテム出現数/フレーム】

	ウィンディア	キャスパー	フォレット	ローザ	サキュラ
500パワーアップ時	1/10	1/10	1/10	1/10	1/15
1000パワーアップ時	1/8	1/6	1/6	1/6	1/10



✡得点アイテム

✡種類と性質

取得するごとに
『基本点+アイテム取得累計(+値)』がスコアに
加算される。同時に、状況に応じて
アイテムカウンタかアイテム取得累計(+値)が
増加する。
アイテム(大)と(中)は地形に接触すると
分割する性質を持つ。



✡アイテムカウンタ

非パワーアップ時、かつアイテムカウンタが1000未満のときに
アイテムを取得すると、アイテムカウンタが増加する。
アイテムの種類により増加量が異なる。

アイテムカウンタの増加量	
(大)ハイクラウン 2,000pts.	+9
(中)クラウンティアラ 800pts.	+5
(小)スケルトンリング 100pts.	+3

✡アイテム取得累計(+値)

以下の条件で増加する。

・非パワーアップ時、かつアイテムカウンタが1000のときに
アイテムを取得する。
・パワーアップ中にアイテムを取得する。

いずれの場合も、**増加量はアイテムの種類では変わらない。**
パワーアップ中は、現在のアイテム取得累計(+値)によって
増加量が異なる。
上限は+100000。+100000のときは、**パワーアップ中の**
敵破壊時に出現する得点アイテムが全て(大)になる。

+値の増加量(非パワーアップ時)	
+値に関わらず	+1

+値の増加量(パワーアップ時)	
+値が 0～299	+1
300～499	+2
500～699	+3
700～999	+4
1000～2999	+5
3000～4999	+6
5000～6999	+7
7000～9999	+8
10000～	+9

✡得点アイテム出現条件

敵を破壊して出現する得点アイテムは、以下の条件により決定される。
※どの攻撃方法で破壊したかの判定は、『敵を破壊した瞬間にどの攻撃モードだったか』によって決定する。

非パワーアップ時 アイテム設定値 0の敵

破壊判定	カウンタ0～499	カウンタ500～999	カウンタ1000
ショットモード	出現しない	(小)が【呼び出し回数】個 出現	(大)が【呼び出し回数】個 出現
レーザーモード			
ロックモード			

非パワーアップ時 アイテム設定値 1以上の敵

破壊判定	カウンタ0～499	カウンタ500～999	カウンタ1000
ショットモード	【通常敵】→(小)が【アイテム設定値×呼び出し回数】個 出現 【ザコ】→(中)が【アイテム設定値×呼び出し回数】個 出現		(大)が【呼び出し回数】個 出現
レーザーモード	【通常敵】→(中)が【アイテム設定値×呼び出し回数】個 出現 【ザコ】→(小)が【アイテム設定値×呼び出し回数】個 出現		
ロックモード	【通常敵】→(中)が【4×呼び出し回数】個 出現 【ザコ】→(小)が【3×呼び出し回数】個 出現	【通常敵】→(大)が【4×呼び出し回数】個 出現 【ザコ】→(中)が【3×呼び出し回数】個 出現	

パワーアップ時

破壊判定	アイテム設定値0の敵	アイテム設定値1以上の敵
ショットモード	(小)が【4×呼び出し回数】個 出現	【通常敵】→(小)が【(アイテム設定値×2)×呼び出し回数】個 出現 【ザコ】→(中)が【(アイテム設定値×2)×呼び出し回数】個 出現
レーザーモード		【通常敵】→(中)が【(アイテム設定値×2)×呼び出し回数】個 出現 【ザコ】→(小)が【(アイテム設定値×2)×呼び出し回数】個 出現
ロックモード		【通常敵】→(中)が【15×呼び出し回数】個 出現 【ザコ】→(小)が【10×呼び出し回数】個 出現

※アイテム取得累計(+値)が+100000のときは(小)・(中)ではなく(大)になる。

✡ボス戦

ボス戦中は、**使い魔のショットを接射**(※)することによってアイテムカウンタが上昇する。
(※ショット発射から2フレーム以内が判定基準)

使い魔ショット接射時のアイテムカウンタ上昇値

	ウィンディア	キャスパー	フォレット	ローザ	サキュラ
ショットモードの使い魔弾	(レベル999) 4 (その他) 1	(レベル999) 7 (その他) 1	(レベル999) 2 (その他) 1	(レベル999) 2 (その他) 1	(レベル999) 3 (その他) 1
レーザーモード使い魔弾		(レベル999) 3 (その他) 1	(レベル3以上) 3 (その他) 1	(レベル999) 3 (その他) 1	

new Stage



追加ステージEXTRA【神殿】
滅びし水晶神殿の記憶

※神殿ステージで新規に出現する敵のみ記載

クラスター「青水晶」

	(小)	(中)	(大)	(激大)	(極大)
設定値	ザコ【3/1】	ザコ【4/1】	ザコ【5/1】	ザコ【6/1】	ザコ【7/1】
得点	120	320	580	710	1,270

ネストクラスター

	(小)	(中)	(大)	(激大)	(極大)
設定値	通常敵【3/1】	通常敵【4/1】	通常敵【5/1】	通常敵【6/1】	通常敵【7/1】
得点	80	160	240	320	510

カラード・ルチル「橙水晶」

	(小)	(中)	(大)	(激大)	(極大)
設定値	ザコ【0/0】	ザコ【0/0】	ザコ【0/0】	ザコ【0/0】	通常敵【10/1】
得点	100	100	100	100	1,000

※カラード・ルチル(小)～(激大)は、カラード・ルチル(極大)を破壊すると誘爆する

✡真ボス

以下の条件を満たすと、
最終ボスのティラノサタン撃破後に
真ボス「ブラッディジルバ」が出現する。

・峡谷(レベル999)と神殿(レベル999)をノーミスで通過する。
・古城(レベル999)のスタート～ジルバ撃破までノーミスを達成する。

【ボス】ブラッディジルバ　Bloody Jitterbug



設定値		ボス【－】
得点	1段階目	50,000,000
	2段階目	50,000,000

恐れの岩

設定値	通常敵【2/1】
得点	5,440

ルーミン

設定値	通常敵【1/7】
得点	8,480

ルーミン卵

※ルーミンから出現

設定値	ザコ【0/0】
得点	0

ルーミン(亜成体)

※カラード・ルチル(極大)から出現

設定値	ザコ【2/1】
得点	720

グローマ

設定値	通常敵【4/1】+【3/1】
得点	5,190

エナジストコア

設定値	通常敵【10/1】
得点	4,350

イールネスト

設定値	通常敵【5/8】
得点	5,800

ケイブイール

設定値	通常敵【2/1】
得点	20,800

【ボス】忘れられた番人 オジール　Ozier

設定値		ボス【－】
得点	通常／1段階目	500,000
	通常／2段階目	500,000
	レベル999／1段階目	5,000,000
	レベル999／2段階目	5,000,000

イールネストを破壊するには、周囲に付いている全てのネストクラスターとケイブイールを破壊することが条件。最後に破壊したネストクラスターorケイブイールの破壊モードがイールネストの破壊モードにも適用される。

<設定値の見方>
種別【アイテム設定値／呼び出し回数】
【　】内はアイテム出現数に関わる数





虫姫さまふたりブラックレーベル
×
デススマイルズメガブラックレーベル

極黒OFFICIAL DVD PART 3 DVDプレイヤーズコメント

担当プレイヤーあとがき&映像解説

※映像収録にあたって、ケイブ側から担当プレイヤーに対してゲーム内情報・特殊基板などの提供は一切行われておりません。そのため、コメント及び映像字幕には正式名称ではなく通称のものなどが含まれています。予めご了承ください。（編集注）

【ハイスコアへの基本方針】

■虫姫さまふたりブラックレーベル/オリジナルモード

①10万ランク以前
トータル琥珀カウンタが10万を超えると一回の弾消しで爆発的に点数が入るようになるので、できるだけ早く10万ランクに到達できるように、前半ステージは属性合わせと撃ちこみ琥珀によるカウンタ上昇を中心に考えます。

②10万ランク以降
10万ランク到達以降は弾消しの比重が非常に大きくなるので、ショットの属性合わせや撃ちこみ琥珀よりも、弾消し敵のダメージ調整であったり、ザコ敵を効率よく残していかに多くの敵弾を巻き込むかが最重要となります。

■虫姫さまふたりブラックレーベル/マニアックモード・ゴッドモード

①倍率の調整
できるだけ倍率が最大値(9999 or 30000)を超えないようにします(オーバーした分は丸々損してしまうため)。

②青琥珀の大量同時取得
できるだけ高倍率の青琥珀を「同時にたくさん」取得するよう心がけます。青琥珀の得点は「出現した時の」倍率カウンタが適用されることと、青琥珀取得で倍率カウンタが減少しても1倍未満にはならないことから、「倍率カウンタが1倍の状態で高倍率の青琥珀を取得した数」が多いほどスコア的に得をしていることになります。必然的に敵弾の多い弾消しポイントは、ゲーム中の最重要箇所となります。

③接近撃ちこみの倍率カウンタ上昇
ゴッドの場合は倍率カウンタが10000以上であることが条件なので、場面によっては青琥珀を取りすぎないようにする所もあります。
また、自機がパワーアップしている後半面ほど接近撃ちこみの倍率上昇は大きくなります。

■デススマイルズメガブラックレーベル

①ステージ構成
+100000(通称フィーバー)時に突入した場合と比較して、スコア的に差の小さいステージを前半面に持ってきます。【例1】ステージの前半に地形がなく、スコアの核となるほとんどの敵が小王冠化できる湖畔ステージは1面に向いている(大王冠と比較して1/2のロスですむ)。【例2】フィーバーしていないとスコアの核となる敵がドクロしか出さない火山や森林は、累計+値を高めてから行くことで高得点が望める(ドクロ→大王冠は4倍の価値)。

②パワーアップ発動時の弾消し
パワーアップ発動時の弾消しは、フィーバーかどうかに関係なく敵弾を大王冠化(500パワーアップ時は小王冠化)します。特に敵弾の多いレベル999や後半ステージほど重要になり、一回の発動で最大1億5000万点ほど入る場面もあります。収録映像のウィンディアでは40回近くパワーアップを使っているので、非常に大きな得点源となっています。

③撃ちこみアイテム
多くの敵は出現する際に一瞬の無敵時間があるため、その瞬間を狙って使い魔特殊弾を当てていくことで撃ちこみアイテムの出現効率を飛躍的に高めることができます。特にレベル999・カウンタ500以上では小王冠が出現するので重要です。

④キャラオーバー防止
本作のアイテム出現上限数は512個で、それ以降のアイテムは消滅してしまいます。本作におけるキャラオーバー箇所は非常に多いです。
フィーバー時、大王冠が200個出現する場面でも何も考えなければ512×10万点=5120万しか入りませんが、キャラオーバー防止を意識して回収すれば7000〜8000万点入るので、ゲーム全体を通して非常に重要な要素です。

【DISC-1】
虫姫さまふたり ブラックレーベル
Original Mode - Reco
player & text : DBS

オリジナルモードのレコを担当させて頂きましたDBSと申します。
私自身このようなオフィシャルDVDへの参加は初めてのことでして、製作期間中は不慣れな作業の連続でありました。そのため至らぬ点も多々あるかとは思いますが、なにとぞご容赦くださいますようお願い申し上げます。

はい、似合わない文章はこのくらいにして。
え〜と私は普段どちらかと言えば、若干マイナー気味な過去の作品をやり込むプレイヤーです。新作を稼動当初からやり込んで全国トップが取れたのは、本作が約10年ぶりとなります。そんな私ですので、今回映像収録のお話を頂いた時には大変驚きました。
『虫姫さまふたりVer1.5』のオフィシャルDVDを購入し、「すげー！神！ゴッド！」と大騒ぎして見てたのに、今度はそのスーパープレイヤー達と自分の映像が並んでDVD化されるわけです。
しばらく悩みましたが生活のために…ではなくて、私自身にとって良い経験になるだろうと思い引き受けました。

まず本作を1年近く触っていなかったため、過去の動画を見てパターンを思い出しつつプレイしました。思ったよりは早く感覚が戻ってきて、ある時期から急に安定しました。
そして収録期間の後半に差し掛かった頃に突然何かが舞い降りたらしく、1週間の間にノーミスかつ残ボム5残しクリアの映像が4本も収録できました。その中で点数、内容ともに、最も良かったものがDVDに収録された映像になります。





収録内容については全体的に大きく崩れた部分もなく、大問題のラーサにはボムを1発だけ使用する危険なパターンで倒すことができました。2発使用のパターンと比べて約6000万高くて見栄えも良いので、プレイヤーとしては納得のいく内容です。
点数に関しては5面開始からラーサ到達までに18.6億入ってますが、これは自己ベストです。
中ボスや道中後半で若干落としたところもありますが、大きく稼げる場面でしっかり稼げていました。カウンタのほうも、5面中ボスの運要素による6000落ちを除き全てパターン通りです。
逆に惜しかったところは4面道中の後半で、分かりづらいですが2000〜3000万位落ちていると思われます。

・本作のオリジナルモードで苦労した点
とにかく敵が多くて、しっかり考えないと思うように張り付いて稼ぐ事ができません。体当たりして覚える作業の繰り返しですので最初はお金もかかりました。ミスしてしまうとトータル琥珀カウンタが減少してしまい、せっかく調整したのがズレたり10万ランクに復帰するのが大変でした。



本作においては今まですっと業務用基板でやり込んでいたため、とにかく思うように練習できずに苦労しました。

・映像字幕による解説について
私自身、他の人のプレイを見る際に「忙しい場所では何を優先して動くのか？」「画面のドコを目印として見ているのか？」などと疑問に思うことがよくありますので、点数よりもその辺りを重点的に解説してみました。考え方の参考として、少しでもお役に立てれば幸いです。

最後に、本映像を見てくださった皆様、収録に関してご協力いただいたプレイスポットビッグワン店員のデシカワ氏、クミチョー氏、S木氏、矢野氏、そして何よりも貴重な経験をさせていただいた1UPさんとCAVEさんに心から感謝致します。
ありがとうございました。
仮に今回の映像収録が無ければ、本作のパターンは秘密のまま墓まで持っていくつもりでした(笑)



【DISC-1】

虫姫さまふたり ブラックレーベル

Maniac Mode - Palm

player & text : KTL-NAL

虫姫さまふたりブラックレーベル・マニアックモードを担当させて頂きましたKTL-NALと申します。
今回の収録の方向性としては「とにかくノーミス・ノーボム」を前提としてプレイしています(クリアボーナスの比重があまりにも大きいため)。
しかし本作のマニアックモードはランダム要素が多く、中でもボスの攻撃と攻撃の間のタイミングが毎回違うことによる弾避けの不安定さには非常に苦労させられました。

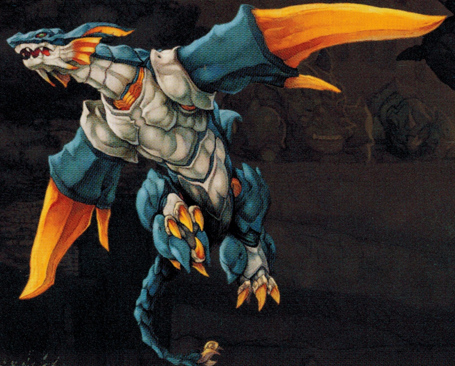
収録内容に関しては、最終面で少しミスが目立っていますが、見た目のわりに点数的には大してロスをしていません。最終面以外は自己ベストを大幅に更新したプレイだったので、内容的にはかなり満足しています。

■収録で苦労したポイント

【接射全般】
レコと比べて接射によるカウンターの上昇が遅いので、カウンターを上げきるためには、接射時間を増やさなければいけない為、接射しすぎてそのまま死亡という状況が何回もありました。

【2面道中】
字幕解説でも記述してある時間差回収を使用する場面が非常に多いので、とにかく倍率をかけるときの点数が安定しませんでした。2面単体で2000万点ほど点数にばらつきがでていたので、足切りによる捨てゲーの回数が多かったです。

【3面道中】
点数的にはそこまでばらつきが出ませんでしたが、弾道がランダムな敵弾を画面内に限界までためる場面が多いため、さばききれずに圧死する回数が多く苦労しました。



【5面灯篭地帯】
ゲージ調整、敵弾の誘導等がシビアなため、何回もここで足止めを喰らいました。
パターンを変えようと思ったのですが、見せ場の一つであるために妥協せずにやった結果、映像では失敗しています(汗)



【最終ボス(ラーサ)】
最終形態・尻尾攻撃の後のランダム攻撃がとにかく難しく、２種類ある攻撃のうち、道なりになっている方がきたら終わり(壁になって弾が飛んでくる)という理不尽極まりない死に方をするので、何回も心が折れそうになりました(笑)

■映像補足

【2面】
開幕等に出現するウチワエビ群を出現順とは逆に破壊しているのは、画面内に敵弾を効率よく溜めるためです。

【3面】
・2個目のジガーマの巣は左に移動しすぎたため、ジガーマ群が発射している敵弾が少し減ってしまい点数をロスしています。
・最後のジガーマの巣は画面右に移動してしまうと敵弾がかなり減ってしまうので、画面左端で強引に粘って破壊しています。

【4面】
・中盤に出現する大型機(蛾)は、第1形態を破壊したあと放置すると小型の蛾が出現し、放置すればするほど小型の蛾が発射する弾の周期が早くなり点数が大幅にアップする為、映像の様な動きになっています。
・4面ボス第2形態でボスから発射される分裂弾に倍率をかけることができれば、全体で2500万ほどスコアが伸びます。ただし、そのためには凶悪な第2形態開幕をガチ避けしつつ分裂弾の誘導までしなければならないため、非常に難易度が高いです。
実際、このパターンを使用すると4ボス自体の突破率が10%程度まで落ちてしまうので、収録初期は採用を見送っていました。本映像が収録されたあとにこのパターンで更新しようと頑張りましたが、間に合いませんでした…。

【5面】
・4本目の灯篭が破壊直前に少し離れてしまったため、弾消しが発生しませんでした。
点数的には600万程落ちています。

■最後に
本DVDを購入してくださった方々、DVD関係者の皆様に厚く御礼申し上げます。
ありがとうございました。



【DISC-1】

虫姫さまふたり ブラックレーベル

God Mode - Reco

player & text : YOU

ゴッドモードのレコを担当させて頂きましたYOUと申します。
まずこの度、DVDのプレイヤーとしてお話がきた時は、お請けするべきかどうか非常に迷いました。
それは、これまでゴッドをやり込んできた中で、稼ぎつつスピリチュアルラーサを出したことが(当時)一度しか無かったからです。そんな状態で期間内に無事に映像を撮ることが本当にできるのかが心配でした。ただ、またとない機会のようにも思いましたし、なにより背中を押してくれる友人達の声が後押しとなり、今回のお話を請けさせて頂きました。
収録が始まると案の定心配は的中し、なかなか良い映像を撮ることができず、収録は期限ギリギリまで続きましたが、その甲斐あって最終的には自分の納得できる良い映像を撮ることができました。

今回の収録期間において、スピリチュアルラーサまで綺麗に繋がったプレイは計4回でした。スコア経過については、まず安定パターンで60.1億を出し、その後は稼ぎ重視のパターンに少しずつ変えていき、61.1億、62.1億と1億ずつスコアが伸びていく形となりました。そして最終的に本映像の63.2億まで伸ばすことができました。ちなみにこの映像は、期限最終日の最後のプレイに撮れたものです。悔いなく、自分の力を100%出し切って収録を終えることができ、非常に満足しています。

■タイトルの発売から今に至るまでを振り返って
自分がSTGを本格的に始めたのは4年ほど前です。その当時、初めてプレイしたSTGが虫姫さまふたりver1.0でした。そしてver1.5、ブラックレーベルと見事にはまっていきました。このゲームのおかげで知り合えた友人もたくさんおり、非常に思い入れのあるゲームです。



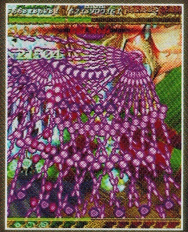
■映像補足・苦労したポイントなど

【2面開幕ウチワエビ】
本編で唯一と言ってもよい、失敗した場所です。
開幕ウチワエビ地帯の青琥珀を取るところで、本来はウチワエビを2回に分けて青琥珀化するパターンなのですが、本編では1回しか破壊できませんでした。ここで4000万ほどスコアが落ちています。



【3面開幕ジガーマの巣】
TACさんにアドバイスを頂いて完成させたパターンなのですが、ここのパターンは個人的に非常に気に入っています。
当初は気合で巣に張り付くパターンでしたが、巣の針弾がランダム方向の為、画面に巣が現れた瞬間にミス、なんてことが多々ありました。今考えてみると無謀なことをしてたなぁと思います(汗)。

【5面中ボス】
攻撃が厳しい上に、ダメージの入り方(敵の硬さ)や弾の撃たれるタイミングが毎回違うという非常に厄介な敵でした。特にレコの場合はダメージが通りにくく、倒す頃には敵弾を撃ち切られている場合が多いため全く稼げない事が多々ありました。ボムを使えば安定して稼げるようになりますが、ラーサ戦が格段に厳しくなってしまいます。
本編ではノーボムに加え、倒すタイミングも完璧だったので非常に運が良かったです。



【ラーサ戦】
こいつに何度泣かされたことか・・・。
当初は5面中ボスでボムを使用していたため4ボムで挑んでいましたが、突破率があまりに低かったため、最終的には中ボスをケチって5ボムで挑むことになりました。

■最後に
長い間収録にご協力頂いた富士見台ゲームパーク＆Game in えびせんの方々、そして本映像を見て下さった皆様、本当にありがとうございました。



【DISC-2】

デススマイルズメガブラックレーベル

✡ Windia

player & text：Clover-TAC

デススマイルズメガブラックレーベル・ウィンディアを担当させて頂きましたClover-TACと申します。CAVEさんのオフィシャルDVDに参加させて頂くのも早5回目、大体1年に1作ペースなんですが、期間にしてみたらもう随分長いことやってますね。自分でちょっと驚きました(汗)

通常版デススマイルズから引き継いでウィンディアというキャラをプレイさせて頂きましたが、主人公の面目躍如とばかりに、今回のブラックレーベルでは大幅に強化されています。通常時の火力の低さで一部ボスに若干苦戦することはありますが、補って余りある性能とジャラジャラ感を持ち、プレイしていて非常に「楽しい」キャラとなっています。

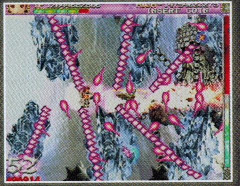
今回の収録が今までと大きく異なっていたのは、xbox360による家庭用版があることでした。家庭用で後半面の反復練習が可能なので、今回は今までと比べたら結構楽にいけるだろうと初めは踏んでいました。毎度毎度甘い見積もりなのですが…
まずは全体的なパターンを組み、そこから収録→失敗したところを自宅で練習→収録…のループでしたが、この「練習」がクセモノで、特に意識しているわけではないのに点効率がどんどん伸びていってしまい、いや点が伸びること自体は楽しい筈なんですが、はたしてこの収録に終わりはあるのだろうか…と、今までとは違う意味で嫌な汗をかきながらプレイしていました(汗)。
そんな調子だったので、今回スコア更新自体は相当な回数繰り返しましたが、実際には中々納得いく映像には至りませんでした。全部で9ステージという長丁場であることも手伝って、スコア自体は高くても全体的にパターンが綺麗に決まるということがほとんどなかったからです。
家庭用で練習できるという点からも、今回はスコアだけでなく見た目にも相当こだわったので、終わってみれば結局いつもと同じぐらいの苦労がありました。ただ、個人的に非常に好きなタイトル・キャラということもあって、最後まで前向きに収録に挑めたのが個人的に収穫ではありました。

■収録内容について
最終的な目標兼最低ラインを予選60億以上・後半87億以上・パターンミスなしと考えていたので、かなり満足のいく内容が収録できたと思っています。神殿が若干攻めきれなかったのと、古城開幕リチャージの小ミスで少しロスしていますが、峡谷の内容がかなり良かったので自分の中では帳消しといったところです。

■収録の難所
【 1面「湖畔」】



ボス前のリチャージはカウンタ調整・およびカッターの誘導が非常にシビアですが、その点も含めてお気に入りのパターンです。初めは成功率が低くよくハマってましたが、収録終盤は8～9割ぐらいの成功率まで成長できたので嬉しかったです。



【 8面「神殿」】
ゲーム中最も点が入るステージなので全体的に気が抜けませんが、特にボスのオジールが強敵で、レベル999でないが故に接射によるカウンタ上昇が低い中、最終面のためにカウンタを1000までためなければならないというのが難易度に拍車をかけていました。
ここで何人のウィンディアが撃墜されたかは考えたくもありません(泣)。プレイ時間が長いゲームなので、(プレイヤーが)かなり疲労した状態で戦わされるというのも辛いところでした。

【 9面「古城」】
頑張って神殿を抜けても、ステージ開幕にゲーム全体で1・2を争う難度のリチャージが待ち構えています。ここは完全にプレッシャーとの戦いです。
映像では若干足りませんでしたが、フォローパターンにより2000～3000万落ちで済ませています。
このあたり、よく失敗していた場面だということを物語っています(汗)

最後になりますが、本映像を見てくださった方々、プレイヤー諸氏、えび店長、CAVEスタッフの皆様、1UPスタッフの皆様、全収録関係者の皆様に心から感謝致します。ありがとうございました&お疲れ様でした。

映像を見て頂けるだけでもありがたいですが、こういったDVD等を通して一人でも多くの人がシューティングゲームに興味を持ってもらえたり、1コインでもプレイしてみようという気になって頂けたら、一プレイヤーとしてこんなに嬉しいことはございません。
最近は家庭用のシューティングゲームがたくさん発表され、喜ばしいことではありますが、同時にアーケードシューティングの灯が今後とも末永く残り続けますことを切に願っております。



【DISC-2】

デススマイルズメガブラックレーベル

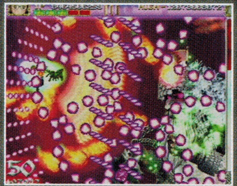
✡ Follett

player & text：ユセミSWY

今回収録のお話を頂き、フォレットを担当させていただきましたユセミSWYと申します。
このキャラクターを選んだ理由としましては、元々フォレットが大好きだったので…というシンプルなものです(笑)。

収録を振り返りますと、まずは目標として110億以上を出せるように取り組んでおりましたが、このキャラとローザは自機と使い魔の距離が他のキャラよりも離れており、この僅かな距離が正直とっても苦しかったです。何が苦しかったかといいますと、場所によって敵破壊時の撃ち返し弾が自機と使い魔間の超近距離から予期せず発生し、反応できずに被弾してしまう…というミスが多発していました。このせいで最初はクリアが全くできない状態が続いており、かなり骨が折れた次第でした(汗)。

ステージ構成としましては、
湖畔Lv999→沼Lv999→港Lv999→墓Lv999→森Lv999→火山Lv999→神殿Lv999→峡谷Lv999→古城Lv3 という構成で取り組みました。
予選後のステージではあえて神殿を先にプレイするようにしました。これは、神殿Lv999の方がLv3



よりも敵破壊時の撃ち返し弾が少なく、ある程度安全に進めるためです。予選で2回潰しパターンを導入しているので、神殿Lv999ボスにボムが3発撃てるという贅沢なパターンに仕上げています。というよりもフォレットの場合、3発投入しないとそもそも倒すこと自体厳しいボスですが(笑)。
ただ、この方針で一番きついと思ったことは、神殿でミスをしてしまうと次に選択するステージの峡谷がLv3になってしまい、Lv999峡谷の練習が出来なくなってしまうことです(※予選後でLv999を継続する条件は「ノーミス」であること(半ダメージは可))。もうひとつきつかったのは、予選2回潰し、峡谷1回潰しの計3回潰しパターンになり、最終的にライフが2メモリしかなくなってしまったことです。最終ステージで2ミスしたらゲームオーバーになってしまうので(笑)、精神的に余裕がありませんでした。

そんな感じで中々クリアできない状態が続きましたが、回りにアドバイスや助言を頂き、ひとまず目標である110億以上を出してクリアすることができホッとしました。ちなみにこの時に出ていたスコアは114億でした。

このときの自分ではここからスコアを伸ばすことは正直厳しく、自信もありませんでしたが、嵐さん、K.Kさんにパターン部分でアドバイスをたくさん頂きまして(中でも特にK.Kさんの沼ステージ一角巨獣ボムリチャージパターン)、それらを参考に再度頑張りました結果、なんとか120億台までスコアを伸ばすことができました。



自分の力だけでは今回の内容を映像に収める事ができなかっただけに、お二人にはとても感謝しております。
収録内容としましては現時点で自分が出来るプレイ内容で、墓ステージ最後の家でパワーアップタイミングがずれたミス以外は大体思いどおりできた映像が収められたと思っております。
そんな本映像ではありますが、ご閲覧頂き少しでも満足していただけたのなら幸いです。

最後に、本DVDを購入してくださいました皆様、色々と支援して頂きました方々、収録関係者の方々に感謝の気持ちを込めて心よりお礼申し上げます。
本当にありがとうございました。



PLAYER'S COMMENT



【DISC-3】

デススマイルズメガブラックレーベル

✡ Sakura

player & text：颪

デススマイルズメガブラックレーベル・サキュラを担当させて頂きました颪（おろし）と申します。
発売からかなり時期が経っているタイトルだけに、プレイヤーとしてお声がけ頂いた時から1・2ヶ月間はリハビリを行っていましたが、折角映像化するのであれば当時のプレイから色々と手を加えたいと思い、同時にかなり根本的なところからパターンの作り変えも行いました。おかげ様で悶絶するような苦労を頂戴致しましたが、その甲斐もあって納得出来るスコアが出せたと思っています。

このキャラを選んだ理由としましては、使い魔×2の性能のおかげで比較的安全にプレイ出来る事からメインに使っていこうと思っていました。
実際に使ってみるとオプションの向きにそのまま弾が出るという特殊な性能で、メインショットを当てずに敵を倒すことが可能だったり、複数の敵に同時に攻撃が当たったりととても爽快感のあるキャラで一気に虜になってしまいました。

本編収録は、過去のプレイ内容を見直してスコア重視のパターンを新たに作り込んでいきました。
ただ、そういったプレイは実践での成功率を無視したパターンになりがちなので、「パターン作りの期間」と「成功率の向上＆繋ぎを行う期間」という様に期間を分けて行うことにしました。そして繋がったらまたパターンの見直し、というサイクルを収録開始から終了まで行うことで、段階的にスコアアップ出来たため、モチベーションも高く保つことが出来たのでは無いかと思っています。

また、本編とは別におまけ動画(ブラッディジルバ撃破)の方も同時に収録を行っていきました。
ブラッディジルバ出現の条件があまりにも厳しかったため、前半墓ステージの最後で潰す事は決まっていたのですが、後半3ステージとジルバ終了までのボムの使用箇所・半ダメージの使いどころ等で大分頭を悩ませました。
結局後ろからパターンを作っていこうという事で、XBOX360版の5-2から作り始めていったのですが、予想よりも遥かにレベル999ジルバの第一形態が強くていきなり途方に暮れました。ジルバで半ダメージ＆1ボムが必要なので、その他の場所は「ここは頑張るしかない」といった形で逆算してパターンを作っていきました。最終的には、ジルバまで到達する事が出来たらそこから約3割前後の確率で倒すことが可能…といった形に落ち着きました。

正直、無事収録出来てホントーに良かったです。

映像的には神殿・火山ステージが全体的にスコアも高く綺麗にまとまっているかと思います。本当に時間をかけて作ったパターンだったので、自分としてもとても満足しています。
また、ブラッディジルバの最終形態も面白いパターンになっているかと思います。力押しで倒すことも可能なのですが、サキュラ専用のパターンという事で是非収録したいと思い挑戦させて頂きました。
逆に、森林のバルンジラッシュ3体目が消えてしまった事が少々心残りではあります。本当に珍しいのですが、何もこのプレイで？という感じでした。

最後になりますが、共にパターン作りに協力してくれたダメシューターK.K氏・SWY氏・YUJ氏。
収録に快く協力してくれたグッデイ21、えびせんさん。収録関係者の皆様に御礼申し上げます。本当に有難うございました。

■ 収録の難所

【沼地での500リチャージ】
細心の注意を払いながらプレイしているにも関わらず、ナイトメアがスクロールで多数消えてしまい、500回収出来ずに終了…という事が多々発生しました。ここに関しては撃ちこみで回収出来るキャラが当時本当に羨ましく思っていました(笑)

【港町での潰し】
地味ですが、最後まで一定確率で失敗するポイントでした。スコアを重視しすぎると、敵が殆ど残らない→弾に当たれずに終了、となってしまう事がとても若干発生していました。ただし頑張れば頑張るほどスコアが伸びるポイントでもあったため、妥協するわけにもいかず苦労しました。

【森林の2連ガーデンイール～ラスト】
最後のガーデンイールが壊す前に開いてしまうことが多く収録終盤に大分ここで潰されました。開いてしまったら終了という訳ではありませんが、左右同時に弾を撃たれてしまうため本当に苦労しました。

【火山のひし形岩でのリチャージ】
このゲームを始めた当初位からこのリチャージ方法でプレイしていましたが、収録最後までミスする事があり、最初から最後まで悩ませてくれるポイントでした。カウンタが多くても少なくてもダメで完全1チャンス。しかも事前の大型機の撃破タイミングで岩の発射タイミングが若干ずれるのを感覚で補正する、という今考えるとどうかしているパターンでしたが、ここがサキュラの頑張りどころと思ってXBOX360版を何時間もノックし続けたのを覚えています。

【神殿ステージ全般】
全体的にスコアが安定せず、チャンスを潰してしまう事が多くて参りました。基本的に同じことをしているつもりでしたが、常にキャラオーバーしているようなステージなので少しでも安全を意識しただけで数億近く落ちてしまう事があり、終盤のステージにしてガン攻めを強いられる難易度以上に精神的に厳しいステージでした。

虫姫さまふたり ブラックレーベル × デススマイルズ メガブラックレーベル

極黒OFFICIAL DVD

著作・販売 - 株式会社CAVE

製作 - 株式会社1UP

Producer - Takatsugu Furuhata (CAVE)

Director - Takumi Yamamoto (1UP)

DVD Player - DBS［虫姫さまふたりBL オリジナル/レコ］
- KTL-NAL ［虫姫さまふたりBL マニアック/パルム］
- YOU［虫姫さまふたりBL ゴッド/レコ］
- Clover-TAC［デススマイルズMBL ウィンディア］
- ユセミSWY ［デススマイルズMBL フォレット］
- 颪［デススマイルズMBL サキュラ］

Illustrator（虫姫さまふたり） - HACCAN
- Hideki Nomura

Illustrator（デススマイルズ） - Junya Inoue

Assistant Director - Yuuki Komatsu (1UP)
- Kazuho

Authoring Engineer - Takumi Yamamoto (1UP)

Design & Editor‹DVD› - Takumi Yamamoto (1UP)

Opening Movie - Takuro Sato

Caption Editor‹DVD› - Takumi Yamamoto (1UP)
and All DVD Players

Design & Editor‹Jacket,Guide,Label› - Takumi Yamamoto (1UP)

Super Visor - Tsuneki Ikeda (CAVE)
- Takashi Ichimura (CAVE)
- Yuji Inoue (CAVE)
- Yasuhiko Saotome (1UP)

Special Thanks！ - えび(Game in えびせん)
- Ken-ichi Matsumoto(グッデイ21)
- デシカワ(プレイスポット ビッグワン)
- のぶた_Astia(富士見台 ゲームパーク)
- MGR2-NKS [泣良]
- 明夫
- 丸
- H.S
- IML-星白金-YUJ
- ダメシューターK.K
- HDK-ぴかちう
- Kaori Itamura (CAVE)

Press & Printing - SUNLIGHT Co.,Ltd.

Exective Producer - Kenichi Takano (CAVE)

問い合わせ先：info@cave-shop.jp
対応時間：10時～ 18時　対応日：月～金曜日(土日祝日、年末年始を除く)

発行元：株式会社CAVE　http://www.cave.co.jp/